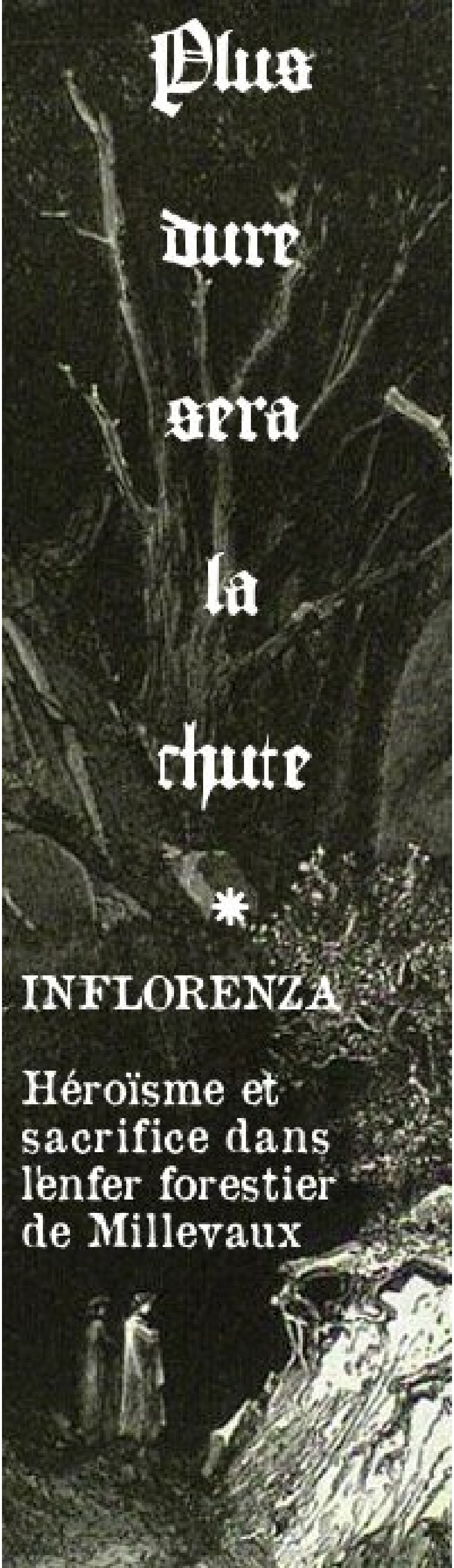


Temps de lecture : 4 mn

L'univers de Millevaux

Le monde est en **ruine**
La **forêt** a tout envahi
L'**oubli** nous ronge
L'**emprise** transforme les êtres et les choses
L'**égrégore** donne corps à nos peurs
Les **horlas** se tiennent tapis près de nous

Voici tout ce que vous avez besoin
de connaître pour commencer.
Cependant, si vous voulez connaître
plus de détails sur l'univers de Millevaux,
tout un monde vous attend sur
https://outsiderart.blog/millevaux/

Inflorenza, les règles étendues

Les versions longues d'*Inflorenza*
et une profusion de matériel
vous attendent sur :
https://outsiderart.blog/millevaux/inflorenza-2/

Matériel

feuilles, crayons
une douzaine de dés à six faces
un dé à douze faces

Crédits

Texte : Thomas Munier, domaine public
Illustration : Gustave Doré, domaine public

Les règles

Le système suivant est axé sur la narration et la tragédie.

Il se joue avec ou sans MJ. S'il y a un ou une MJ, il ne jette jamais les dés.

Il permet de trancher de façon à la fois fine et impartiale les dilemmes introduits par les scènes.

Chaque personnage dispose d'une feuille de personnage, où on note des **phrases**.

La première phrase, écrite au début du jeu, édicte l'objectif du personnage. En cas de jeu multi, celui-ci doit être lié aux autres personnages joués ou à leurs objectifs.

Le jeu se divise en tours, un tour par personnage.

Si un personnage conclut son tour sans adversité particulière, il ajoute une nouvelle phrase, qui résume ce qui s'est passé ou ajoute un nouveau fait.

Si un personnage rencontre une adversité durant le tour, il faut faire un **tirage**. On doit déterminer à l'avance ce qui se passera en cas d'**échec** et en cas de **réussite**. Ces **options** d'échec et de réussite sont collectives, elles peuvent engager tous les personnages. Chaque joueuse dispose d'un **veto**, autrement dit elle peut interdire une option d'échec ou une option de réussite qui impacterait son personnage d'une façon qu'elle ne voudrait pas. Le plus souvent, les joueuses accepteront de faire courir des risques à leur personnage, aussi ce veto est surtout une mesure de **sécurité émotionnelle**.

Toute joueuse qui mise pour l'option de réussite tire autant de chiffres au hasard qu'elle a de **phrases** sur sa feuille qui constituent une **motivation**, une **ressource** ou même un **handicap** dans cette situation (les handicaps rapportent des tirages parce que cela illustre le fait que le personnage surmonte ces faiblesses ou tout simplement que le destin est capricieux). Toutes joueuses rassemblées, **on ne peut excéder 6 dés** pour l'option de réussite.
Les joueuses peuvent aussi miser pour l'option d'échec : 6 dés max également.

Les dés peuvent donner trois valeurs différentes :
0 sacrifice
1-4 souffrance
6 puissance
Si un camp obtient un sacrifice, ses autres dés sont ignorés, "tués" par le sacrifice.
Si un camp obtient deux sacrifices ou plus, ses autres dés sont "contaminés" et deviennent aussi des sacrifices.

L'avantage est au camp qui a le plus de sacrifices.
Si aucun sacrifice = avantage au camp qui a le plus de puissances.
Si aucune puissance = avantage au camp qui a le plus de souffrances.
Si égalité = on choisit entre un compromis et un statu-quo.

Si personne n'a fait de tirage pour l'option d'échec, alors la réussite est atteinte à condition d'avoir obtenu au moins un sacrifice ou une puissance.

Ensuite, chaque joueuse qui a obtenu des sacrifices barre autant de phrases que de sacrifices obtenus.

Chaque joueuse qui a obtenu au moins une puissance rajoute une nouvelle phrase, qui raconte une conséquence positive de l'action.
Chaque joueuse qui a obtenu au moins une souffrance rajoute une nouvelle phrase, qui raconte une conséquence négative de l'action.

Une joueuse qui a barré toutes ses phrases doit refaire un **nouveau personnage**. Ce peut être le même, mais il a alors été complètement **transformé**.
Un personnage qui a atteint 12 phrases (sans compter celles qui ont été barrées) a accompli son destin. C'est une fin positive pour le personnage, il faut ensuite en créer un **nouveau.**

Le tour de la joueuse s'achève avec ce tirage, on passe au tour de la joueuse suivante (on n'écrit pas de phrase de conclusion après un tirage, on n'écrit que des phrases de puissance ou de souffrance).

À chaque fois qu'une joueuse doit écrire une phrase, elle peut se référer au tableau de thèmes ci-joint en jetant un ou plusieurs d12, afin de trouver matière à inspiration.

Règle optionnelle : le pouvoir

Quand une joueuse obtient une réussite grâce à un ou plusieurs dés de sacrifice, elle peut décider de préférer l'échec, ce qui lui permet de développer un pouvoir dans l'adversité. On ignore alors tous les dés de son camp, et elle écrit une nouvelle phrase qui décrit le pouvoir chèrement acquis par son personnage. L'éventuel camp adverse emporte l'affrontement.

Utiliser son pouvoir

Le pouvoir peut ensuite être utilisé comme n'importe quelle autre phrase lors d'un futur tirage. En cas d'échec, la joueuse peut alors décider que le pouvoir a été utilisé « à fond ». Elle convertit alors un de ses dés en sacrifice. Tous les dés de même score dans le camp deviennent aussi des sacrifices. Utiliser son pouvoir à fond permet donc de forcer la victoire, mais cela a un coût.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	1 hallucinations 2 peur 3 phobie 4 trouble de la personnalité 5 hantise 6 mégalomanie 7 parasites de l'esprit 8 cauchemars 9 omniscience 10 possession 11 excès de lucidité 12 drogues
2	**Mémoire**	1 tarot du passé 2 divination 3 oubli 4 souvenirs 5 passé tragique 6 liens 7 généalogie 8 amnésie totale 9 vengeance 10 témoignage 11 croyance 12 mensonge
3	**Nature**	1 forêt 2 arbres 3 animaux 4 végétaux 5 champignons 6 parasites 7 infections 8 survie 9 voyage 10 mer 11 montagne 12 désert
4	**Emprise**	1 fertilité 2 mutation 3 animalisme 4 orgie 5 vermine 6 Shub-Niggurath 7 souillure 8 monstruosité 9 épidémie 10 dégénérescence 11 perversion 12 corruption sociale
5	**Égrégore**	1 légendes 2 rumeurs 3 rémanence psychique 4 spectres 5 entités mythologiques 6 sorcellerie 7 horlas 8 hantise 9 émotions fortes 10 conte 11 surnaturel 12 liens du destin
6	**Société**	1 ville 2 état 3 morale 4 féodalité 5 lois 6 guerre 7 anarchie 8 Extérieur 9 voyages 10 commerce 11 philosophie 12 peuple
7	**Clan**	1 société secrète 2 tribu 3 secte 4 amis 5 famille 6 faction 7 alliance 8 dette 9 devoir 10 loges 11 lignée 12 voies
8	**Religion**	1 foi 2 miracle 3 totem 4 tabou 5 hérésie 6 piété 7 divinité 8 fidèles 9 dogme 10 transgression 11 malédiction 12 incroyance
9	**Science**	1 alchimie 2 artisanat 3 post-apocalypse 4 relique vulgaire 5 relique merveilleuse 6 technologie endémique 7 artefact extérieur 8 arme a feu 9 véhicule à essence 10 automates 11 obscurantisme 12 livres
10	**Amour**	1 passion 2 haine 3 désir 4 fascination 5 pacte 6 trahison 7 sacrifice 8 respect 9 filiation 10 fidélité 11 mensonge 12 confiance
11	**Pulsions**	1 orgueil 2 avarice 3 luxure 4 envie 5 paresse 6 gourmandise 7 colère 8 prudence 9 tempérance 10 justice 11 courage 12 inconscient
12	**Chair**	1 combat 2 sexe 3 beauté 4 promiscuité 5 maladie 6 putréfaction 7 mort 8 bestialité 9 prouesses 10 faim 11 douleur 12 mutilation